

**CULTY**  
**DESCRIÇÃO DO PROJETO**

**Membros do projeto**

<b>Matrícula</b>	<b>Nome</b>
201602493	Gustavo Henrique da Silva Batista
201602502	Lucas Sampaio Dias
201607112	Marcos Rafael Lapa de Sousa
201611905	Murillo Silva e Nunes
201609824	Saulo de Araujo Calixto

**Histórico de modificações**

<b>Versão</b>	<b>Responsáveis</b>	<b>Descrição</b>
0.1	Murillo, Saulo, Gustavo, Marcos	Criação do documento; definição dos tópicos de 1 à 4.
1.0	Murillo	Revisão do texto; sumário; adaptações para <i>release</i> .

## Sumário

<b>Membros do projeto</b>	<b>1</b>
<b>Histórico de modificações</b>	<b>1</b>
<b>1. Projeto</b>	<b>2</b>
<b>2. Justificativa</b>	<b>2</b>
<b>3. Personas</b>	<b>3</b>
3.1 Persona: Emilio	3
3.2 Persona: Juliana	4
3.3 Persona: Roberto	4
<b>4. Escopo</b>	<b>4</b>
4.1 Funcionalidades	4
4.1.1 Postar conteúdo	5
4.1.2 Filtrar conteúdo	5
4.1.3 Curtir conteúdo	6
4.1.4 Compartilhar conteúdo	6
4.1.5 Feed de conteúdo	6
4.1.6 Sistema de notificações	6
4.1.7 Seguir perfil	6
4.1.8 Criar conta	6
4.1.9 Fazer login/logout	7
<b>5. Modelo de Domínio</b>	<b>7</b>

## 1. Projeto

Este documento tem como objetivo detalhar o aplicativo Culty. Nele, estão definidas as categorias Justificativa, Persona e Escopo.

## 2. Justificativa

O aplicativo Culty apresenta-se como uma ferramenta para artistas independentes, como músicos, escritores, dançarinos e pintores que muitas vezes não têm a arte como principal fonte de renda, mas gostaria de que o conteúdo que produz pudesse chegar a outras pessoas que possuem interesse no tipo de arte que ela produz, sem depender do número de seguidores, por exemplo. Contudo nem sempre esses artistas

têm a devida visibilidade e por conta disso milhares de talentos vivem no anonimato.

A ideia é fomentar a produção artística e cultura de Goiânia. O *Culty* propõe dar visibilidade aos artistas independentes, oferecendo possibilidade de se tornarem conhecidos do grande público e oferecer ao público uma plataforma de conteúdo alternativo ao que ela está acostumada a consumir e que o cenário regional oferece.

A ideia é, portanto, oferecer um espaço para que esses artistas possam divulgar sua arte. Apesar da existência de outras mídias sociais que oferecem essa divulgação, como *Youtube*, *Pinterest* e *Instagram*, elas não são focadas na divulgação desses trabalhos e a visibilidade do artista depende de sua quantidade de seguidores. O *Culty* irá facilitar a exposição da arte, para que mesmo os anônimos, os não *influencers digitais*, possam ser vistos no mesmo patamar.

Como é uma plataforma específica para divulgação de artistas independentes, investidores, por exemplo, podem entrar e procurar novos talentos, tornando uma ferramenta poderosa não apenas para os artistas, mas para os investidores anjos.

### **3. Personas**

Nesta seção, definimos três personas que, baseado nas observações do time, representam o principal grupo, ou grupos, de usuários que utilizarão o *Culty*.

#### **3.1 Persona: Emílio**

Características:

- Emílio tem 23 anos.
- Finalizou o ensino médio porém não ingressou em uma faculdade porque conclui que isso não o colocaria mais perto de seus objetivos.
- Trabalha como Auditor em um hotel 4 estrelas, consegue se sustentar porém vê este trabalho como algo temporário até atingir seu objetivo maior, ganhar dinheiro fazendo música.
- Emílio tem o objetivo de formar uma dupla sertaneja.
- Faz cover e algumas músicas originais no youtube e nas redes sociais.
- Já tem 3 anos de estudos em violão e canto e se considera talentoso.
- Está procurando uma oportunidade para trabalhar na área, porém sente que seu talento é suprimido pelo alto volume de concorrência.
- Não tem nenhuma pessoa próxima disposta a fazer uma dupla com ele.

- Faz pequenas apresentações em clubes.

### **3.2 Persona: Juliana**

Características:

- Juliana possui 36 anos.
- Juliana é uma produtora musical.
- Procura novos talentos para fazer negócios e promover eventos.
- Acredita que pode ajudar novos talentos a fazer uma música de qualidade, podendo realizar o sonho de uma pessoa de se tornar artista e também trazer reconhecimento para sua produção.
- Utiliza redes sociais (grupos e páginas do Facebook, Twitter, Youtube) e indicações para achar e se comunicar com pessoas em que ela tem interesse em fazer negócio.

### **3.3 Persona: Roberto**

Características:

- Possui 32 anos.
- É engenheiro elétrico e trabalha na área a 5 anos.
- Tem uma vida estável e possui vários hobbies como jogar basquete, tocar guitarra e fazer pequenas esculturas de personagens famosos.
- Tem muito orgulho de sua prática incomum de produzir esculturas, que aprendeu sozinho na internet.
- Gosta de ver a habilidade de outras pessoas em diversas áreas diferentes.

## **4. Escopo**

No contexto da aplicação, os formatos de conteúdo possíveis são: vídeo, áudio, texto e imagem.

### **4.1 Funcionalidades**

Nesta seção, estão listadas e detalhadas as principais funcionalidades que a aplicação deverá desempenhar em seu escopo de utilização.

#### **4.1.1 Postar conteúdo**

Ao usuário do aplicativo, deverá ser possível realizar postagens dos conteúdos artísticos e/ou culturais produzidos por ele. Para esta funcionalidade, a aplicação deverá limitar o tamanho de alguns tipos de conteúdo. A seguir, foram definidos os principais limites que deverão ser respeitados:

- **Áudio:** limite de 30 (trinta) segundos.
- **Vídeo:** limite de 30 (trinta) segundos.
- **Texto:** limite de 400 (quatrocentos) caracteres.
- **Imagem:** sem limites.

Para postar conteúdos, existirão duas opções:

- a) Selecionar um conteúdo a partir de uma mídia já existente e armazenada no dispositivo que está executando a aplicação. Por exemplo, selecionar uma foto previamente criada na galeria de fotos do smartphone.
- b) Gerar um novo conteúdo na própria aplicação, no momento da postagem. Isso ocorrerá a partir da utilização da câmera e microfone do dispositivo que executa a aplicação.

#### **4.1.2 Filtrar conteúdo**

Os conteúdos são categorizados em tipos de produção cultural, sendo estas:

- Música
- Literatura
- Dança
- Arte Digital
- Pintura
- Escultura
- Cinema
- Fotografia

Além disso cada trabalho pode ser categorizado com tags, descritas a seguir.

*Para música:*

- Sertanejo
- Rock
- Eletrônica
- Pop

- MPB
- Hip-hop
- Rap
- Metal
- Clássica

*Para literatura:*

- Poesia
- Narrativa

#### **4.1.3 Curtir conteúdo**

O usuário terá a possibilidade de curtir uma única vez um conteúdo postado por algum artista. Dessa forma um conteúdo poderá acumular diversas curtidas de usuários diferentes.

#### **4.1.4 Compartilhar conteúdo**

O usuário será capaz de compartilhar um conteúdo para outros aplicativos que o usuário possui em seu aparelho, ou copiar um link para a sua área de transferência.

#### **4.1.5 Feed de conteúdo**

O aplicativo apresenta conteúdos criados por outros usuários.

#### **4.1.6 Sistema de notificações**

O aplicativo será capaz de receber push notifications em determinados momentos de sua utilização.

#### **4.1.7 Seguir perfil**

O usuário consegue seguir um determinado perfil, e ao fazer tal ação, receberá notificação quando o perfil seguido postar novo conteúdo. As postagens de perfis seguidos serão exibidas em seu feed personalizado.

#### **4.1.8 Criar conta**

O usuário será capaz de criar seu perfil com as seguintes informações:

- Nome de usuário (obrigatório)

- Foto (não obrigatório)
- E-mail (obrigatório, se não utilizado serviço de login de terceiros)
- Senha (obrigatório, se não utilizado serviço de login de terceiros)

Alternativamente, o usuário poderá substituir o e-mail e a senha por meio de integração de sua conta com os serviços do Google ou do Facebook.

#### 4.1.9 Fazer login/logout

O usuário será capaz de entrar e sair de sua conta para que a funcionalidade de curtir conteúdos fique disponível.

### 5. Modelo de Domínio

O modelo de domínio visa representar os conceitos do negócio, o domínio da aplicação, em entidades que serão representadas no sistema.

